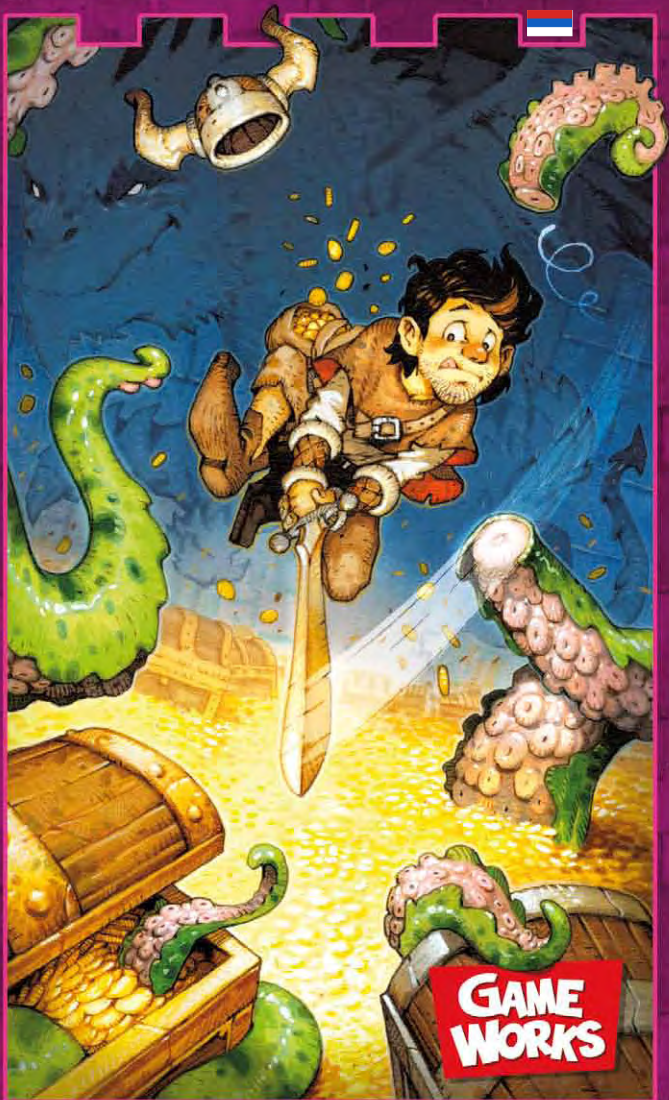


DOMINIQUE EHRHARD

# TSCHAK!



**GAME  
WORKS**

## ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

Вы возглавляете отряд искателей приключений, с которым последовательно исследуете 4 великие твердыни в поисках славы, золота и легендарных Колец Всевластия. Каждый раз твердыня будет состоять из трех уровней, таящих различные сокровища и опасности.

Независимо от количества участников, игра всегда длится 4 раунда, во время каждого из которых вы полностью исследуете твердыню.

На каждом этаже находится чудовище, охраняющее одно из сокровищ. Что бы получить его, каждый игрок формирует команду, состоящую из мага, воина и гнома.

Самая слабая команда должна забрать карту чудовища, которая принесет штрафные очки в конце игры, а самая сильная команда выигрывает сокровище.

Как только очередная твердыня будет полностью исследована, мы трогаемся дальше в путь. Теперь каждый игрок использует карты, которые в предыдущем раунде использовал сидящий справа от него игрок. Таким образом, в конце четырех раундов, все игроки будут иметь на руках те же карты, что и в начале.

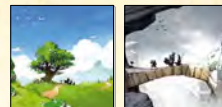


## СОДЕРЖАНИЕ

1 твердыня



2 карточки  
«в пути»



24 золотых



40 карт искателей приключений

12 магов  
(синий фон)



12 воинов  
(зеленый фон)



12 гномов  
(красный фон)



28 карт твердыни

14 карт чудовищ



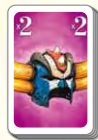
рубашка

14 карт сокровищ



рубашка

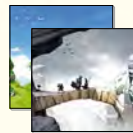
4 артефакта  
(фиолетовый фон)



рубашка

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

При игре **вчетвером** оставьте в коробке обе карточки «в пути». Они вам не понадобятся.



При игре **втроем** воспользуйтесь услугами четвертого виртуального игрока и, играя **вдвоем**, положите по одной такой карточке со стороны каждого из игроков.

При игре  
втроем



При игре  
вдвоем



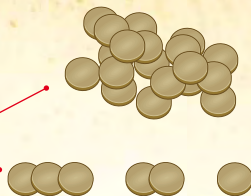
*Во время подготовки участвующие в игре карточки «в пути» получают то же количество и тип карт, что и игроки.*

**1** Поместите твердыню в центр стола.

**2** Сформируйте золотой запас и подготовьте 3 набора добычи, соответственно из 3, 2 и 1 золотого. При игре вдвоем приготовьте один трофей, состоящий из 2 золотых.

**3** Перетасуйте карты чудовищ. Не глядя удалите две из них из игры, вернув их в коробку. Из оставшихся карт сформируйте колоду, которую, рубашками вверх, положите слева от твердыни.

Возьмите 3 верхние карты и выложите их, лицевой стороной, на три этажа твердыни в специально отведенные для них места (на три окна).



**4** Сделайте то же самое с колодой сокровищ, но уже с правой стороны.

**5** Перетасуйте карты магов (синий фон) и раздайте по 3 каждому игроку.

*Заметка: не забываете о карточках «в пути».*



**6** Перетасуйте карты воинов (зеленый фон) и раздайте по 3 каждому игроку.



**7** Перетасуйте карты гномов (красный фон) и раздайте по 3 каждому игроку.

Каждый игрок также получает карту артефакта (фиолетовый фон) и, таким образом, теперь все имеют на руках по 10 карт, которые не показывают другим игрокам.

Выше изображена начальная раскладка игры для 3 игроков. Теперь вы готовы начать игру.

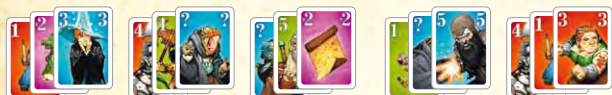
*Напоминание: При подготовке игры для 2 или 3 игроков, карточки «в пути» получают точно такое же количество и типы карт, как и игроки.*

*Заметьте, что на иллюстрации для наглядности все карты изображены открыто. На практике, все держат свои карты закрыто. Карты на карточках «в пути» также лежат в закрытую. Видны только чудовища и сокровища в твердыне.*



## КАК ИГРАТЬ

Сначала вы осуществите нападение на первую башню. Двигаясь от этажа к этажу, каждый игрок будет формировать собственную команду из трех карт, которые **всегда** должны быть различного типа. **Тип = цвет фона карты.**



Разрешено

Запрещено

### 1й этаж (нижний)



- Каждый в закрытую выбирает по одной карте.
- Как только выбор сделан, все игроки одновременно открывают выбранную карту.
- Процедура повторяется до тех пор, пока перед всеми не будет лежать по 3 открытым карты.
- Затем сравнивается общая сила команд.

### 2й этаж (средний)



- Каждый в закрытую выбирает по одной карте.
- Как только выбор сделан, все игроки одновременно открывают выбранную карту.
- Затем каждый сразу выбирает по 2 карты.
- Как только выбор сделан, все игроки одновременно открывают обе выбранные карты.
- Затем сравнивается общая сила команд.

### 3й этаж (верхний)



- Каждый сразу выбирает по 3 карты.
- Как только выбор сделан, все игроки одновременно открывают 3 выбранные карты.
- Затем сравнивается общая сила команд.

## ОБЩАЯ СИЛА КОМАНД

Для определения силы команды, сложите силы на каждой входящей в нее карте.



Команда с общей силой 12.

## ХАМЕЛЕОНЫ И АРТЕФАКТЫ



Маг Хамелеон копирует силу самого сильного мага в командах оппонентов. Если на этом этаже твердыни никто не сыграл мага с очками (2-5), то маг Хамелеон ничего не приносит.



Артефакт всегда используется самым слабым персонажем в команде, удваивая его силу. В зависимости от ситуации им может оказаться маг Хамелеон.

Подсчет общей силы команд на примере 4-х игроков:



## ЧУДОВИЩА И СОКРОВИЩА



На каждом этаже доступ к сокровищу преграждает чудовище. После определения общих сил команд, эти две карты распределяются следующим образом:



- **Слабейшая** команда получает карту монстра, сила которого зависит от изображенного на ней существа. *В данном случае, голем 3-го уровня.*



- **Сильнейшая** команда забирает карту сокровища. *В данном случае, сокровище стоимостью в 4 очка.*

Получаемые на этажах чудовища и сокровища рубашками вверх собираются в стопку перед игроками.

## ДОБЫЧА



Как только были подчищены все три этажа башни, у каждого в руке останется по одной карте. *Это последний член команды, который предпочел по тихому собрать разбросанные повсюду монеты. Естественно, он не одинок в этом желании...*

Игроки сравнивают значение силы этой последней карты: игрок с наибольшим значением забирает 3 золотых, затем второй берет 2, и третий 1 золотой. *Заметка: При игре вдвоем, только сильнейший забирает 2 золотых, так как доступна всего одна добыча.*

После прохода всех этажей, как только карты чудовищ и сокровищ были разобраны, игроки собирают свои команды и формируют из них лежащую рубашками вверх колоду. Таким образом, как только трофеи были распределены, все 10 карт игрока образуют единую колоду.

## НИЧЕЙНЫЕ СИТУАЦИИ

Иногда между одной или несколькими командами возникают споры. В этом случае, соблюдайте следующую иерархию:



Сильнейшей считается команда, в которую входит самый могущественный маг.



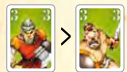
Если силы магов равны, то побеждает вооруженный посохом.



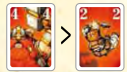
*При сравнении маг Ордена Хамелеона всегда считается самым слабым.*



Если ничья сохраняется, то дальше сравниваются силы воинов. Аналогично, побеждает сильнейший.



В случае равенства сил, побеждает тот, у кого топор.



В некоторых редких случаях, может дойти до сравнения сил гномов.



При равенстве сил, сильнее тот, кто с топором, а безоружный - самый слабый.



*Эта иерархия также верна при распределении добычи. Заметка: в этом случае маг Хамелеон или артефакт вообще ничего не стоят.*

## НОВАЯ ТВЕРДЫНЯ

- Пока не будет исследована четвертая твердыня, приготовьте новую твердыню с новыми картами чудовищ и сокровищ (см. страницы 3-4).
- Затем каждый передает 10 лежащих перед ними карт искателей приключений сидящему слева игроку. *Заметка: При игре на 2 или 3 участника, «соседом» считается карточка «в пути».*
- Игра продолжается по обычным правилам. Все начинают с первого этажа, и каждый игрок пытается оптимально распределить новые карты, которые он получил.

## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

После 4й твердыни, как только будут распределена последняя добыча, каждый игрок подсчитывает свои очки.

### 1) Добыча



Каждый золотой приносит 1 очко.

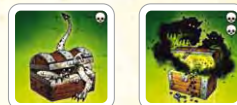
### 2) Карты сокровищ

#### 4 Сундука



Их ценность варьируется между 2 и 5 очками, в зависимости от количества золотых монет, изображенных на карте.

#### 2 Проклятых сундука



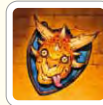
Штрафуют на -1 или -2 очка, в зависимости от количества черепов, изображенных на карте.

#### 6 Колец Всевласти



Объединенные между собой, они приносят количество очков равное квадрату их количества. Таким образом, 1 кольцо дает 1 очко, 3 кольца дают 9 очков и т.д.

#### 1 Трофей



Приносит по 2 очка за каждое чудовище, которым вы владеете в конце игры. *При игре вдвоем приносит только по 1 очку за карту.*

#### 1 Эликсир



При подсчете уничтожает карту любого монстра. Так что вы не получаете за него штрафных очков.

## ПОДСЧЕТ, ПРОДОЛЖЕНИЕ

### 3) Карты монстров

8 различных существ



Каждый приносит количество отрицательных очков, соответствующее числу изображенных на карте черепов. Эти очки вычитаются из общего набранного за сокровища количества очков.

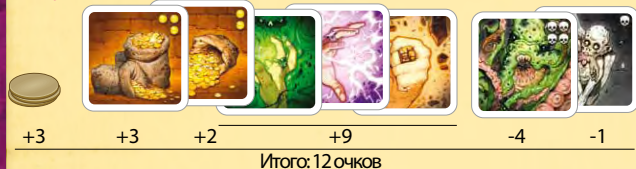
6 Троглодитов



Их подсчет происходит аналогично кольцам, но в отрицательную сторону. Таким образом, например, 3 Троглодита дают -9 очей, 4 Троглодита - 16, и т.д.

### Пример подсчета очков для 3-х игроков

Антон



Владислав



Светлана



Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

В случае ничьей, побеждает игрок с меньшим количеством карт монстров.

Если ничья сохраняется, то игроки празднуют общую победу.

## НАПОМИНАНИЯ И ЗАМЕТКИ

- Если игрок ошибается и собирает команду, содержащую минимум две карты одного цвета, то он немедленно получает штраф (если остальные игроки открыли свои карты): он начинает с обмена “запрещенных” карт на разрешенные из руки. После чего, независимо от общей силы полученной его командой на этапе, он забирает чудовище или проклятое сокровище с большим количеством очков.
- Проклятые сундуки дают штрафные очки, но их по-прежнему забирает самая сильная на этапе команда.
- Если вы уничтожаете чудовище Эликсиром, то оно не считается Трофеем.
- При сравнении 10й карты с целью получения добычи помните, что маг Хамелеон или артефакт не имеют стоимости. Игрок с такими картами никогда не получит добычу.
- Иногда игрок может закончить игру с отрицательным числом очков. Что можно сказать, такова уж она: “тяжелая доля искателя приключений”...

Веселых приключений!





# TSCHAK!

Автор игры  
Dominique Ehrhard

Иллюстрации  
Vincent Dutrait  
([www.vincentdutrait.com](http://www.vincentdutrait.com))

Подготовка в печать и макет  
Samuel Rouge

Русский перевод  
Попков Владислав aka sNOWBODY



*Специально для всех любителей хороших  
интеллектуальных развлечений :)*

GameWorks Sàrl  
Rue du Collège 14  
1800 Vevey - Switzerland

Все наши игры на:  
[www.gameworks.ch](http://www.gameworks.ch)